

Akademický rok 2021/2022

Diplomová práce – posudek oponenta

Jméno a příjmení studenta: David Holubec

Název práce: Herní kabinety

Slovní hodnocení:

S herními kabinety Davida Holubce jsem se seznámil už ke konci roku 2021 v rámci výstavy Herna Duchů v Galerii Art. Tehdy se jednalo o čerstvé prototypy tří kabinetů, které tvořily de facto centrální část expozice a bylo tak možné otestovat jejich funkčnost, estetickou nosnost a i všechny další možné aspekty ve veřejném prostoru mimo rámec školy. Díky tomu, že je galerie součástí artového kina a samotná výstava byla zahájena v rámci Mezinárodního festivalu krátkého filmu Brno 16, v průběhu trvání navštívilo centrální instalaci velké množství lidí různých věkových i zájmových skupin. Kromě toho, že jejich stěhování do suterénních prostor bylo určitým stěhováckým oříškem, celý projekt herních kabinetů se ukázal být velmi úspěšným. A to i mimo rámec fanoušků videoher a digitální retroestetiky, kteří si hraní na kabinetech užili i v rámci festivalu Gamer Pie nebo na brněnském výstavišti. Ačkoli jsem v průběhu trvání výstavy nezaznamenal nějaké technické nebo funkční problémy, David Holubec mi sdělil, že v posledních měsících provedl ještě několik funkčních úprav týkajících se odvětrávání, možnosti vhažování mincí, ergonomického systému na stěhování nebo přístupu pro děti, či softwarových vylepšení. Je nutné zmínit, že celý systém herních kabinetů jako prostředku vystavování a hraní her, opírajícího se o odkaz ke klasickým arkádovým herním automatům 80. let, byl koncipován a vytvořen jako kolektivní projekt v rámci Ateliéru herních médií. Vlastní hry instalované v jednotlivých kabinetech jsou autorskými projekty jednotlivých členů ateliéru či menších kolektivů. Z toho vychází i kolektivní práce na ovládacím rozhraní a dalších detailech vycházejících z nároků jednotlivých her. Vlastním autorským projektem Davida Holubce je pak konkrétní podoba a realizace samotných herních kabinetů. Čili jejich design jak po funkčně-formální, tak estetické stránce. V tomto kontextu je každý ze tří kabinetů originálem s vlastním typickým provedením vycházejícím z jednotlivých na nich instalovaných her. Přitom je zachován i jednotný ráz série, ve které lze určitě i v budoucnosti pokračovat s dalšími kabinety. Z mého pohledu se jedná o zdařilou realizaci, která dobře balancuje funkčnost i uměřenou estetickou formu vycházející z odkazů k osmdesátkovému / devadesátkovému arkádovému retru. Cením si i snahy celou koncepci neustále vylepšovat a přemýšlet nad všemi aspekty jejího budoucího praktického využití včetně systému pro přepravu a manipulaci. Jedinou nevýhodu systému vnímám v tom, že charakter arkádových herních kabinetů svědčí hraní pouze určitého

typu her, mezi které nepatří například rozsáhlejší a herně časově náročnější záležitosti typu rpg otevřených světů. Ale mám za to, že tvůrci nešlo o absolutní univerzálnost po této stránce.

Stejně tak musím pochválit i teoretickou práci Davida Holubce, která je vzhledem k průmyslově designovému charakteru výsledného díla i dobře ozdrojovaná s řadou relevantních odkazů.

Otázky k rozpravě:

Připouští autor možnost dalšího usnadnění přístupu hráčů ke hře skrze umístění nějakých návodů na ovládání pro absolutní laiky přímo v rámci herního kabinetu?

Chce autor celý systém ještě nějak upravovat, vylepšovat?

Existují nějaké překážky ve tvorbě většího počtu herních kabinetů a jejich uplatnění mimo rámec školy?

Závěrečné hodnocení:

Práci doporučuji k obhajobě.

Návrh klasifikace:

A

Posudek vypracoval(a):

Mgr. Miroslav Maixner, Ph.D.

Datum:

9. 5. 2022